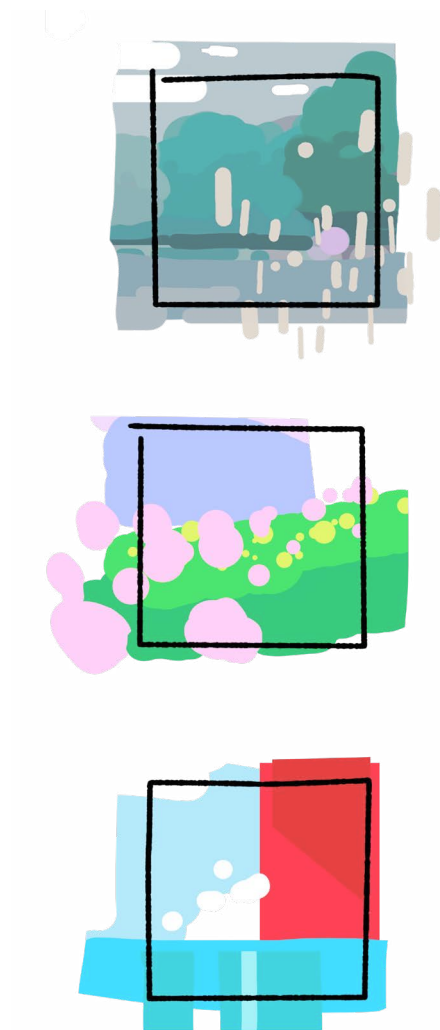


AALTO-YLIOPISTO

Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu

Arkkitehtuurin koulutusohjelma



Koteja, tunteita ja taikoja

Arkkitehtuuri Hayao Miyazakin elokuvissa

Kandidaatintyö

12.5.2020

Ida Lähdesmäki

Sisällysluettelo

1 Johdanto	3
2 Arkkitehtuurista ja elokuvasta Juhani Pallasmaan mukaan	4
2.1 Juhani Pallasmaa	4
2.2 Tila elokuvataiteessa	4
3 Hayao Miyazaki	8
4 Naapurini Totoro	9
4.1 Juoni lyhyesti	9
4.2 Elokuvan milieu	9
4.3 Näkökulmia tulkintaan	11
5 Liikkuva Linna	14
5.1 Juoni lyhyesti	14
5.2 Elokuvan milieu	14
5.3 Näkökulmia tulkintaan	15
6 Henkien kätkemä	19
6.1 Juoni lyhyesti	19
6.2 Elokuvan milieu	20
6.3 Näkökulmia tulkintaan	22
7 Esitystavat ja arkkitehtoniset teemat, yhteenveto	26
8 Lähteet	27

1 Johdanto

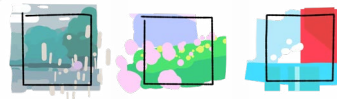
Vasta nykypäivänä alamme ymmärtää, kuinka paljon rakennettu ympäristö vaikuttaa hyvinvointiimme. Suunnittelemalla arkkitehtuuria ihmislähtöisesti, voidaan positiivisesti vaikuttaa ihmisten sosiaalisuuteen, yhteisöllisyyteen, terveyteen, liikkumiseen ja onnellisuuteen. Kuitenkin suhteessamme ympäristöön on paljon tutkittavaa, ja monet tämän vuorovaikutuksen vivahteet ovat vielä salaisuuksia. Jotta ammattikuntana ymmärtäisimme, miten voimme palvella käyttäjää paremmin, on meidän oltava vastaanottavaisia uudelle tiedolle ja tarkastella arkkitehtuurin uusia avainkysymyksiä mahdollisimman kirjavista näkökulmista.

Arkkitehtiopiskelijana olen tottunut tarkastelemaan tiloja aika kapean kuvakirjon läpi. Kandityössäni halusin löytää uuden ja virkistävän tulokulman arkkitehtuuriin, ja havainnoida aihetta taiteen näkökulmasta. Valitsin juuri elokuvataiteen, sillä esimerkiksi kuvataiteesta poiketen, se artikuloi tilaa myös aikaulottuvuudessa. Lisäksi elokuva keskittyy kertomaan tiloista henkilöhahmojen omasta elämästä käsin, jolloin tapahtumapaikka saa päähenkilön roolin vain harvoin. Haluankin hieman pohtia tätä nimenomaista elokuvataiteen ja arkkitehtuurin eroa.

Tässä kandityössä tutkin arkkitehtuurin esittämistä Hayao Miyazakin elokuvissa Naapurini Totoro, Liikkuva linna sekä Henkien kätkemä. Japanilaisen elokuvaohjaajan Hayao Miyazakin teokset ovat muotoutuneet elokuvataiteen klassikoiksi, ja niitä yhdistää voimakas tilan tuntu sekä tunnelma. Tavoitteenani on perehtyä valitsemissani elokuvissa esiintyvien milieuden ja hahmojen väliseen suhteeseen, sekä tutkia hahmojen ja tila-paikkojen välisen vuorovaikutuksen esittämistä elokuvissa. Lähestyn aihetta tilan kokemisen näkökulmista, ja oppaanani toimii arkkitehti ja arkkitehtuuriteoreetikko Juhani Pallasmaa. Käsittelen aihetta niistä ajatuksista ja havainnoista käsin, jotka Pallasmaa on koonnut kirjaansa The Architecture of Image, existential space in cinema (2001).

Tavoitteenani on pohtia opinnäytetyössäni, ovatko Pallasmaan esittelemät fenomenologisen tilakokemuksen piirteet havaittavissa valitsemissani elokuvissa. Opinnäytetyöni painopiste ei siis ole elokuvissa esiintyvien rakennusten ja milieuden analysointi rakennustaiteen näkökulmasta, vaan keskityn tarkastelemaan näissä teoksissa esiintyvien tila-paikkojen myyttistä ja runollista luonnetta. Valitsemieni elokuvien fenomenologian lisäksi haluan tutkia Miyazakin tapoja esittää tila ja arkkitehtuuri. Haluan sitä kautta herätellä pohdiskelua, voisiko näiden elokuvien tavasta artikuloida tilaa oppia jotain arkkitehdin ammatin suhteen, ja sitä kautta laajentaa sitä kuvastoa, jolla arkkitehdit artikuloivat tilaa.

Kandityöni alussa tarkastelen Juhani Pallasmaan ajatuksia ja havaintoja fenomenologiasta, arkkitehtuurista ja elokuvista. Sen jälkeen tutustun jokaiseen elokuvaan yksitellen, ja käyn kunkin niistä läpi kappaleissa 4-6. Pyrin selittämään juonet tiiviisti, kokoon havaintojani niissä esitetyistä ympäristöistä yritän etsiä niistä erilaisia tulkintoja. Lopuksi kokoon havaintoni kappaleeseen 7.



2 Arkkitehtuurista ja elokuvasta Juhani Pallasmaan mukaan

Tämän pääotsikon alla esittelen ensin lyhyesti Juhani Pallasmaan, ja sen jälkeen käsittelen niitä asioita arkkitehtuurin ja elokuvan suhteesta, jotka opin hänen kirjastaan *The Architecture of Image*. Käytän myöhemmin kirjasta saatuja näkökulmia valitsemieni elokuvien analysointiin ja perustelen niillä tutkimuskysymyksiäni.

2.1 Juhani Pallasmaa

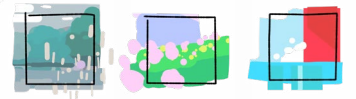
Juhani Pallasmaa on suomalainen arkkitehti ja arkkitehtuuriteoreetikko, ja hän on pitkään tutkinut arkkitehtuurin ja taiteen vaikutuksia mieleen. Pallasmaa on luennoinut sekä kirjoittanut aiheesta laajasti, ja hänen julkaisujaan ovat mm. esseekokoelmat *Ihon silmät* (1996), *Kohtaamisia* (2014) sekä *Ajatteleva käsi* (2017). Hän on toiminut myös teknillisen korkeakoulun professorina vuosina 1983-1988.

Pallasmaa on saanut lukuisia palkintoja sekä arkkitehtinä että kirjoittajana, mm. Taiteen Suomi -palkinto vuonna 2000, kansainvälinen Jean Tschumi -palkinto hänen opetus- ja kriittiktyöstään vuonna 1999. Hän on toiminut Pritzker-palkinnon juryssa vuodesta 2009.

"I realized that experimental images of space and place are contained in practically all films, and that the most powerful cinematic architecture is usually concealed in the representation of normal events, not in the specific exposition of buildings and spaces of exceptional architectural merit."
(Pallasmaa, 2001, s.7)

2.2 Tila elokuvataiteessa

Juhani Pallasmaan kirjassa *The Architecture of Image* käsitellään arkkitehtuurin luonnetta taiteissa, ja tarkastellaan arkkitehtuurin roolia viidessä elokuvataiteen klassikossa. Kirja pohtii rakennustaiteen ja muiden taiteenlajien välistä suhdetta, ja siinä pyritään keräämään käsitellyistä elokuvista uusia filosofisia näkökulmia arkkitehtuuriin. Pallasmaa pyrkii kirjassaan kokoamaan elokuvataiteen kautta sellaisia arkkitehtuurin kokemuksen nyansseja, joita ei ole aikaisemmin paljoa käsitelty. Pohditut teemat antavat uusia ajatuksia nimenomaan fenomenologiseen arkkitehtuuriajatteluun, ja kirjassa vihjataan elokuvataiteen kykenevän johdattamaan arkkitehdit uudenlaisen ammatillisen herkkyyden äärelle.



Arkkitehtuurin tarkastelu taiteiden kautta avaa mahdollisuuksia tarkastella sitä uudenlaisen mediakirjon läpi, ja taiteita on hyödynnetty suunnitteluprosesseissa jo vuosikymmeniä. 1970-luvulta lähtien arkkitehdit ovat etsineet inspiraatiota töihinsä monista taiteenlajeista, ja sitä kautta arkkitehtuuri on pyrkinyt etsimään uusia uomia. Innoitusta on haettu muun muassa kuvanveistosta, abstraktista taiteesta ja erityisesti musiikista (Pallasmaa, 2001, s.13). Viime vuosina huomio on kuitenkin alkanut kiinnittyä arkkitehtuurin ja elokuvataiteen suhteeseen.

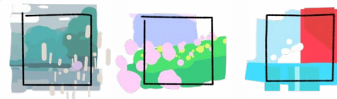
Kirjassaan Pallasmaa kirjoittaa elokuvataiteen olevan kaikista taiteenlajeista lähimpänä arkkitehtuuria, ja hän perustelee näkemyksensä muun muassa arkkitehtuurin ja elokuvan aikaulottuvuudella (Pallasmaa, 2001, s. 20). Pallasmaan mukaan arkkitehtuuri pyrkii elokuvan tavoin manipuloimaan ja strukturoimaan aikaa. Rakennetusta ympäristöstä voi lukea merkkejä eletystä elämästä ja ajan kulusta, sillä voidaan viitata menneisyyteen ja se voi viedä kokijansa muistojen mukana ajassa taaksepäin. Samalla lailla olemme tottuneet elokuvan etenevän kronologisesti, toisinaan hidastamaan aikaa ja jopa hyppäävän ajassa eteen- tai taaksepäin.

Arkkitehtuuria ja elokuvataidetta yhdistää lisäksi kokemuksellinen ulottuvuus. Ihminen ei koe ja aisti ympäristöään objektiivisesti, ja tilat koetaan usein kahden toisiinsa limittyneen maailman, todellisuuden ja mielikuvituksen, yhdistelmänä (Pallasmaa, 2001, s.18). Kokiessaan ympäristöään ihminen strukturoi kokemansa aikaisempien kokemusten, muistojen ja assosiaatioiden kautta. Vaikka nämä tilan kokemuksen kanavat ovat muille näkymättömiä ja siten tulkittavissa toissijaisiksi, vaikuttavat ne huomattavasti tilan meissä aiheuttamiin ja herättämiin tunteisiin. Fenomenologisessa reflektiossa tästä ilmiöstä puhuttaessa käytetään termiä eletty tila. Sekä arkkitehtuuri että elokuvat pyrkivät artikuloimaan tätä eletyn tilan ulottuvuutta. (Pallasmaa, 2001, s.8) "Both forms of art (architecture and cinema) define the dimensions and essence of existential space; they both create experimental scenes of life situations." (Pallasmaa, 2001, s.13)

Elokuvat kuitenkin tarkastelevat tiloja aivan toisesta näkökulmasta, mihin arkkitehtuurin alalla on totuttu. Arkkitehtuurissa toiminta on usein tilojen konteksti, ja se saa siksi harvoin pääroolia suunnittelussa tai toteutetussa kuvastossa. Arkkitehtuurivisualisoinneissa rakennusten arkkitehtuuriset ansiot ja arvot ovat pääroolissa, ja ihmiset käyskentelevät kuvissa lähinnä mittakaavan esittämisen vuoksi tai kertomassa jotain rakennuksen tai tilakokonaisuuden suunnitellusta luonteesta. Elokuvissa asetelma on luonnollisesti toisin päin. Ihmiset ja toiminta ovat elokuvissa aina pääroolissa.

"The architecture of cinema is structured on basis of experientially true themes, not through elements of composition detached from the experiential whole or by any visual formalism of design. A filmmaker, consequently, often recognizes the mental ground of architectural impact more subtly than an architect."
(Pallasmaa, 2001, s. 33)

Vaikka molemmat taiteenlajit kuvaavat tiloja ajassa, on niiden antama näkökulma tiloihin siis hyvin erilainen. Pallasmaa kiteyttää mielestäni hyvin: "Arkkitehtuurin tehtävä on määritellä ihmisen paikka maailmassa." Elokuva taas keskittyy kuvaamaan ihmisen tunteita ja kokemuksia paikassa. Jos arkkitehtuuri kertoo



ihmisen paikan maailmassa, elokuva kenties kertoo, miten ihminen toimii tässä hänelle määrättyssä paikassa. Elokuvaa voi kuvastaa, miten tähän paikkaan suhtaudutaan, miten paikka otetaan vastaan ja millaisena se koetaan.

Vaikka elokuvataiteen painopiste on kokemusten ja tunteiden ilmaisussa, löytyy elokuvista hyvin laaja kirjo kuvauksia erilaisista tiloista ja ihmisten suhteesta niihin. Tiloilla on loppujen lopuksi hyvin mittava rooli elokuvataiteessa. Pallasmaan mukaan elämämme tilat luovat raamit kaikelle toiminnallemme, ja sen takia arkkitehtuuristen elementtien kuvaamista elokuvataiteessa on lähes mahdoton välttää. Ihmisten toimintaa hyvin on siis vaikea ilmaista ja selittää ilman arkkitehtuurin luomia tilallisia tai sosiaalisia konteksteja.

Samalla lailla kuin maalaustaiteessa, elokuvataiteessa tilalla pyritään usein välittämään tai vahvistamaan jotain tunnetta tai mielentilaa. (Pallasmaa, 2001, s. 7) "Elokuvien arkkitehtuuri on kauhun, ahdistuksen, jännityksen, tylsyyden, vieraantuneisuuden, melankolian, ilon tai ekstaasin arkkitehtuuria, riippuen ohjaajan aikomuksesta tai elokuvan kerronnan perusolemuksesta", Pallasmaa kirjoittaa.

Elokuvien ja arkkitehtuurin alan tilojen suunnitteluprosessi poikkeaa toisistaan. Siinä, missä arkkitehti on hyvin tietoinen tekemistään päätöksistä, suunnittelee elokuvaohjaaja tilansa puolitietoisesti, sovittaen tilat elokuvien tapahtumille sopiviksi. (Pallasmaa, 2001, s. 20-21) Tämä tekee Pallasmaan mukaan elokuvien arkkitehtuurista hyvin viatonta ja paljastavaa. Toisaalta arkkitehtonisten elementtien sijoittelu kuviin voi olla hyvin tiedostettuaakin. "Elokuvataiteen mestarit selvästi tunnistavat arkkitehtuurin väkevimmät asetelmat, kuten talo maisemassa, julkisivun naamiomaisuus, ovien ja ikkunoiden merkitys kahden maailman jakajana sekä kehystäjänä, takkatulen tuoma kotoisuus ja intiimisyys, pöydän keskittävä ja ritualisoiva luonne, sängyn yksityisyys ja henkilökohtaisuus, kylvyn aistikkuus, ja niin edelleen", Pallasmaa kirjoittaa.

Myös portailla ja kerroksilla on elokuvissa erityinen rooli. Pallasmaan mukaan portaat ovat talon selkäranka, vertikaalinen labyrintti, tai ne voivat symboloida taivaaseen nousemista ja alamaailmaan lankeamista (Pallasmaa, 2001, s. 32). Lisäksi sivulla 25 kerrotaan Gaston Bachelardin kuvailemasta alitajunnan talosta, jossa talon eri tasoilla on eri merkitys. Alitajunnan talossa keskikerrokset toimivat jokapäiväisen elämän näyttämönä, ja iloiset muistot ja toiveet on sijoitettu ullakolle. Ikävät ja tukahdutetut muistot on taas sijoitettu alitajunnan talon kellarin.

Sivulla 27 sivutaan arkkitehtuurin kulumisen merkitystä elokuvassa. Elokuvahjaaja Andrei Tarkovskyn elokuvasta Nostalghia elokuvan keskiössä oleva talo rapautuu ja täytyy homeesta ja vedestä. Pallasmaan mukaan tämä hyödyllisyyden maskin riisuminen rakennukselta tekee sen rakenteesta haavoittuvaisen, ja saa katsojan sijoittamaan omat tunteensa ja empatiansa siihen. Hänen mukaansa käytössä oleva rakennus puhuttelee järkeämme, mutta tuhoutunut rakennus herättää mielikuvituksemme ja alitajuiset fantasiamme.

Rakennustaiteen käyttötarkoituksiin liittyvät tai fyysiset lainalaisuudet eivät myöskään koske elokuvien tiloja. Vaikka elokuvissa arkkitehtuuri onkin toiminnan



välttämätön konteksti, on se vapautettu perimmäisistä tarkoituksistaan palvella jokapäiväistä elämää. Ohjaajalla, toisin kuin arkkitehdillä, on siten vapaus tehdä tiloista puhtaita taiteellisen ilmaisun työkaluja. Kirjassaan Pallasmaa pohtii tarkastelemiensa elokuvien ohjaajien tapoja rakentaa elokuviensa milieu. Joissain elokuvissa ympäristö on luotu matemaattisen tarkasti sopimaan tapahtumiin ja toimintaan, kun toisissa ympäristö artikuloidaan hyvin löyhästi toisiinsa linkittyvillä tiloilla. Tällöin milieu koostuu erilaisista näkymistä ja jää hyvin mosaiikkimaiseksi.

Tutkimuskysymykset:

Minkälaisella tarkkuudella tilat kuvataan?

Miten ohjaaja on rakentanut ympäröivät tilat? Onko tilat suunniteltu johdonmukaisiksi kokonaisuuksiksi vai abstraktimmaksi ja mosaiikkimaiseksi?

Minkälaisia symbolisia ja psykologisesti merkityksellisiä tilaelementtejä ympäristöistä löytyy?

Onko eletyn tilan ulottuvuus havaittavissa elokuvissa? Miten?

Miten aika on artikuloitu tiloissa?

Heijastuvatko elokuvien hahmojen tunteet ympäröiviin tiloihin, ja pyrkiikö ohjaaja viestimään tiloilla jotain tunnetilaa?

Millaiseksi arkkitehtuuri määrittelee hahmojen paikan maailmassa? Miten tämä paikka otetaan vastaan ja miten se koetaan?



3 Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki (宮崎 駿, Miyazaki Hayao) on vuonna 1941 syntynyt japanilainen elokuvaohjaaja ja mangaka. Häntä pidetään yhtenä maailman arvostetuimmista ja kuuluisimmista animaatio-ohjaajista. Hänet tunnetaan elokuviensa mielikuvituksellisuudesta ja hullunkurisuudesta, ja monet hänen elokuvistaan käsittelevät ihmisen suhdetta luontoon. Miyazaki on saanut erityisesti arvostusta kotimaassaan, mutta vuoden 2002 jälkeen, jolloin hän voitti parhaan animaatioelokuvan Oscarin, hän on tullut tunnetuksi ympäri maailmaa.

Vuonna 1984 julkaistu Tuulen laakson Nausicaä, (風の谷のナウシカ, Kaze no tani no Nausikaa) oli yksi Miyazakin ensimmäisistä elokuvista, ja se perustui hänen samannimiseen mangaansa. Elokuvan julkaisun jälkeen vuonna 1985 Miyazaki perusti Studio Ghibli -elokuvastudion Isao Takahatan sekä Yasuyoshi Tokuman kanssa. Studion kautta hän on julkaissut myöhemmät elokuvansa. Studio Ghibli julkaisi 80-luvulla elokuvat Laputa - Linna taivaalla (天空の城ラピュタ, Tenkū no shiro Laputa, 1986), Naapurini Totoro (となりのトトロ, Tonari no Totoro, 1988), Tulikärpästen hauta (火垂るの墓, Hotaru no haka, 1988) sekä Kikin lähettipalvelu (魔女の宅急便, Majo no takkyūbin, 1989). Sittemmin studio on julkaissut kahdeksantoista muuta elokuvaa, joista länsimaissa tunnetuimpia ovat olleet Miyazakin ohjaamat Henkien kätkemä (千と千尋の神隠し, Sen to Chihiro no kamikakushi, 2002), Liikkuva linna (ハウルの動く城, Hauru no ugoku shiro, 2004) sekä Ponyo rantakalliolla (崖の上のポニョ, Gake no ue no Ponyo, 2008).

Hayao Miyazakin elokuville tyypillistä on voimakas tunnelmallisuus. Elokuvien milieu kuvattu hyvin tarkasti, ja Joe Hisaishin säveltämä musiikki tuo elokuville voimakasta tunnelmaa. Miyazakin elokuvat poikkeavat hyvin paljon länsimaisesta elokuvakerronnasta, eivätkä elokuvien hahmot eivät juuri muistuta länsimaisia elokuvahahmoja. Miyazakin ohjaamissa elokuvissa päärooleissa ovat usein tytöt ja naiset, ja monet elokuvien hahmoista ovat hyvin ristiriitaisia. Elokuvissa ei ole varsinaisesti pahoja hahmoja, ja niin sanotut pahiksetkin paljastuvat usein jollain tasolla pohjimmiltaan hyviksi, tai vähintään kaltoinkohdeiluiksi. Miyazakin hahmot myös jättäytyvät katsojille hieman etäisiksi. Elokuvissa hahmot eivät kerro motiivejaan tai selosta ajatuksiaan ja tunteitaan katsojille, mikä jättää paljon pohdittavaa ja tilaa katsojan omille tulkinnoille. Monet hahmot, olennot ja tapahtumat ovat myös ottaneet vaikutteita japanilaisesta kansanperinteestä.

Elokuvissa kuvatut miljööt ovat usein japanilaisia, mutta myös eurooppalaiset ympäristöt ovat tavallisia. Miyazaki käsittelee elokuvissaan usein luontoa ja ihmisen luontosuhdetta, ja pasifismiä. Elokuvista tekee joskus ristiriitaisen niiden samanaikainen sodanvastaisuus ja toisaalta sota-alusten, lentokoneiden ja aseiden tarkka ja intohimoinen kuvaus. Koska monet elokuvien hahmot ovat nuoria, myös kasvamisen ja aikuistumisen teema on usein havaittavissa.



4 Naapurini Totoro

Naapurini Totoro on japanilainen fantasiaelokuva vuodelta 1988. Elokuva tunnetaan Suomessa myös nimellä Näkymätön ystävä. Elokuva on Miyazakin toinen elokuva, ja se on yksi Studio Ghiblin suosituimmista ja kuuluisimmista elokuvista. Elokuvassa esiintyvä hahmo Totoro on Studio Ghibli -elokuvastudion logossa. Elokuvan ääniraidan on säveltänyt Joe Hisaishi.

4.1 Juoni lyhyesti

Naapurini Totoron juoni on monien muidenkin Studio Ghiblin elokuvien tapaan surrealistinen. Elokuvien tapahtumien kirjoittaminen ylös on on kömpelöä, eikä se anna elokuville oikeutusta, sillä niiden voima ja vaikuttavuus syntyy niiden huipputarkasti artikuloiduista tunnelmista.

Satsuki ja tämän pikkusisko Mei muuttavat isänsä kanssa vanhaan taloon, jonka hämärissä huoneissa ja tiheän metsän reunassa sijaitseva pihassa asuu mystisiä, mutta vaarattomia taruolentoja. Satsukin ollessa koulussa tylsistynyt Mei karkaa kotoa ja löytää metsästä kämin, jonka nimeää Totoroksi. Palattuaan kotiin Mei kertoo uudesta tuttavuudestaan isälleen ja siskolleen.

Eräänä sateisena iltana Mei ja Satsuki lähtevät bussipysäkillä odottamaan isän paluuta töistä. Tyttöjen odotellessa Totoro saapuu samalle bussipysäkillä ja kiipeää maagisen kissabussin kyytiin. Myös Satsuki alkaa uskoa Totoron olemassaoloon.

Mei ja Satsuki viettävät kuumaa kesäpäivää naapurin vanhan rouvan viljelypalstalla, kun heille tuodaan sähke sairaalalta. Tyttöjen äidin tuberkuloosi on pahentunut, eikä tämä pääsekään tyttöjen kovasti odottamalle viikonloppuvierailulle kotiin. Huolestuneet siskokset lähtevät läheiseen taloon lainaamaan puhelinta soittaakseen isälleen töihin. Matkalla kotiin tytöillä tulee riita.

Kotona Mei näkee siskonsa itkevän, ja tunnekuohun vallassa hän lähtee taas omille teilleen. Satsuki huomaa siskonsa kadonneen, ja koko naapurusto alkaa etsiä tätä. Illan hämärtäessä Meitä ei ole vielä löytynyt, ja epätoivoinen Satsuki menee metsään pyytämään apua Totorolta. Totoro kutsuu maagisen kissabussinsa, joka vie Satsukin Mein luokse. Mei löytyy tienposkesta väsyneenä, ja hän kertoo olleensa matkalla sairaalaan heidän äitinsä luokse. Satsuki ja Mei pyytävät kissabussia viemään heidät sairaalalle.

4.2 Elokuvan milieu

Elokuvassa kuvatut tapahtumat sijoittuvat idylliseen, japanilaiseen maaseutukylään 1970- tai 1980-luvulla. Kylä koostuu perinteikkäistä japanilaisista kotitaloista sekä niiden pihapiireistä ja viljelypalstoista, ja sitä ympäröi vanha,



Kuva 4A. Reipas Satsuki puuhaa kotiaskareiden parissa uuden kotitalon vanhanaikaisessa keittiössä. Näkymässä on paljon katsottavaa, keittiössä on runsaasti erilaista roinaa.

tiheä metsä (kuva 4C). Talot sijaitsevat suhteellisen kaukana toisistaan, mutta kylässä vallitsee tiivis yhteisöllisyys ja naapurit turvautuvat usein toistensa apuun. Kylän tiet ovat kuluneita hiekkateitä, elokuvassa liikutaan pääasiassa pyöräillen tai kävellen, mutta myös muutama auto sekä bussi näytetään. Elokuvassa on kuuma loppukesä, ja sää vaihtelee helteisestä sateiseen ja tuuliseen.

Perheen uusi koti on muiden kylän rakennusten tapaan arkkitehtuuriltaan varsin perinteikäs, tatamilattoineen ja liukuvine sermeineen. Talosta puuttuu esimerkiksi hahmojen omat makuuhuoneet, ja asukkaat nukkuvat yhdessä perinteiseen tapaan tatamihuoneen lattialla. Kotitalossa on kuitenkin länsimaalaisen näköinen, kaksikerroksinen siipi, joka lieenee jälkikäteen rakennettu. Talo avautuu ulkotiloihin liukusermeillä, ja näitä sermejä pidetään auki jopa yöllä. Talossa on pieni, vanhanaikainen keittiö, jossa on puuhella ja käsikäyttöinen vesipumppu (kuva 4A). Kylpyhuoneessa on peseytymistä varten pieni amme, johon vesi kaadetaan ulkokautta.

Nähdessään talon ensimmäistä kertaa Mei ja Satsuke ilkkuvat taloa ränsistyneeksi ja kutsuvat sitä kummitustaloksi. Uudessa kodissa näkyy paljon merkkejä entisten asukkaiden elämästä, kuten pihalle jätetyt ämpärit ja istutukset. Talo on ollut ilman asukkaita jo pitkään ja päässyt vuosien saatossa nuhuuntumaan. Rakennus ei kuitenkaan ole ollut täysin tyhjillään. Myyttiset olennot ovat vallanneet talon ja sen pihapiirin, ne hiipivät nurkista ja raoista sisään ja ulos. Pimeät huoneet täyttyvät mustista nokipalleroista, joita naapurin mummon mukaan vain lapset pystyvät näkemään. Joku nakkelee talon lattialle tammenterhoja, joita tytöt keräilevät.

Useassa kohtauksessa sisä- ja ulkotilojen raja on häilyvä. Toisinaan on täysin tyynä, mutta ajoittain mystinen tuuli yltyy kovaksi, ja hahmot jäävät ihmettelemään sitä. Puuskat suhisevat puissa, ujeltavat nurkissa ja repivät kattopeltejä. Kohtauksessa, jossa Mei, Satsuke ja isä ovat ensimmäisenä iltana

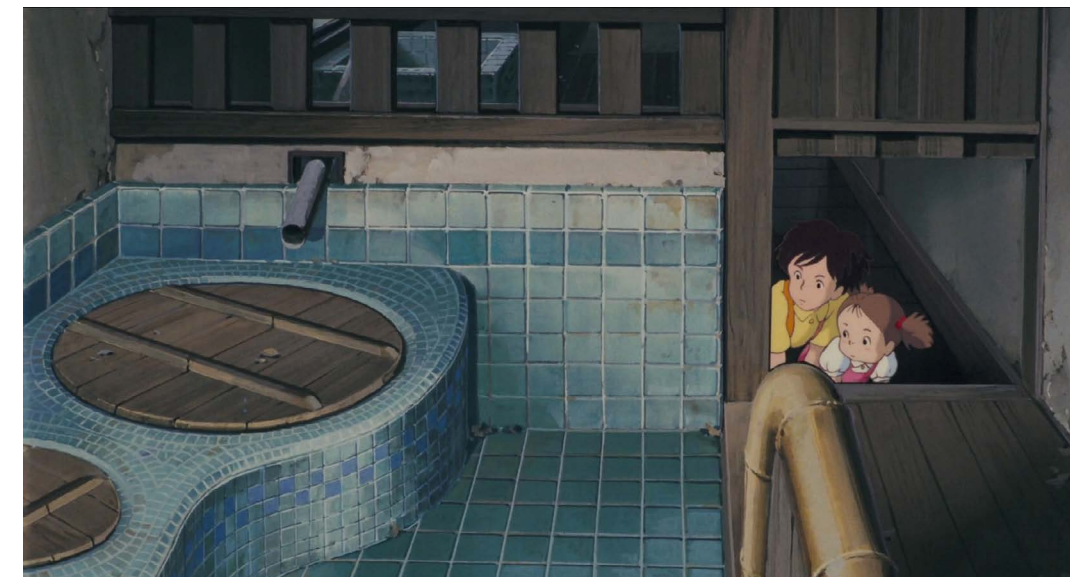
muuton jälkeen kylpemässä, Mei sanoo pelkäävänsä tuulen repivän koko

talon kappaleiksi. Kodin piha on laaja, rehottava nurmialue, ja nurmessa on myyttisten olentojen luomia painaumuksia ja polkuja. Pihalla on vanha katos, jossa on pihakaivo. Pihaa rajaa joka puolelta vanha, synkkä metsä, jossa kasvaa yksi valtava puu. Metsässä ja tienreunoilla on temppeleitä ja jumalfiguureja, joita asukkaat ovat sinne jättäneet.

4.3 Näkökulmia tulkintaan

Naapurini Totoro -elokuvassa ympäristö on kuvattu häkellyttävällä tarkkuudella. Maisemat ja hahmojen taustalla olevat näkymät ovat käsin maalattuja ja hurmaavan koreita. Elokuvaa katsoessa minulle tuli vaikutelma, että ympäristön yksityiskohdilla, jokaisella pienellä, tarkasti asetellulla pikkutavaralla tai pellon laitaan istutetulla kukalla on haluttu nautiskella. Lopputuloksena on mielikuvitusta herättelevä, rikas visuaalinen maailma, joka on täynnä vihjeitä valkokankaan ulkopuolelle jäävistä tapahtumista.

Elokuvan näkymissä on voimakas atmosfääri. Erityisesti luonnon, sen eri kasvilajien, puiden, sään ja vuorokaudenaikojen, sekä niiden vaihteluiden kuvaus on toteutettu huolellisesti ja tarkasti (kuva 4D). Kuumen kesäpäivän porotus sekä kaskaiden laulu, viileän illan tuulenpuuskat ja sadepäivän utu on kuvailtu uskottavasti, ja uskon tuotantoryhmän analysoineen tarkasti näitä elementtejä elokuvaa varten. Sama perinpohjaisuus jatkuu sisätiloissa, ja tilat on ripoteltu täyteen sympaattisia johtolankoja hahmojen elämään. Kantan talon paperisermejä on paikkailtu lappusilla, ja tuuli on puhaltanut muutamia lehtiroskia Mein ja Satsukin kodin kylpyhuoneen nurkkiin (kuva 4B). Edellinen



Kuva 4B. Mei ja Satsuki tutkivat epäluuloisina ja hieman peloissaan uutta kotia. Kylpyhuone on keittiön tapaan perinteinen, ja sen seinämateriaalien ja kaakelien kuluminen ja nurkkiin kertyneet roskat on esitetty tarkasti.



asukas on jättänyt kasviruokkuja talon terassille. Tilojen luomisen ja artikuloinnin määrätietoinen perinpohjaisuus on mielestäni syy sille, miksi elokuvaan on niin helppo eläytyä.

Elokuvan alussa kuvataan perheen muuttoa uuteen taloon, ja Mei ja Satsuki ovat innoissaan ja jännittyneitä muutosta. Ilma on aurinkoinen, uusi talo täynnä tutkittavaa ja tytöt ovat riemuissaan uudesta kodista. Toisaalta talo on aluksi pimeä ja nuhjuinen, ja sen nurkissa pyyhältää outoja, myyttisiä olentoja, joita tytöt hieman pelkäävät. Uuden tilan omistajuuden saavuttaminen ja sen psykologinen työläys on yksi elokuvassa kuvatuista ilmiöistä. Tarinan edetessä tunnelmasta tulee vaikeaselkoisempi, ja jokaisessa kohtauksessa on läsnä jonkinlainen emotionaalinen ambivalenssi. Teemat alkavat yllättäen synketä, eikä taivaalla helottava aurinko lupaakaan enää iloista narratiivia.

Kuumana kesäpäivänä tytöt ovat naapurin eukon kasvimaalla keräilemässä komeita maissintähkiä, eikä tunnelmasta voi mitenkään aavistaa tyttöjen saavan pian huonoja uutisia sairaalalta. Katsoja yllättyy yhtä paljon naapurin pojan, Kantan, tuomasta sähköisestä kuin Mei ja Satsuki. Tilojen tarkasti välittämät tunnelmat ja hahmojen kokemusmaailma ovat toisinaan keskenään voimakkaasti ristiriidassa, mikä on oiva tehokeino. Katsojan täytyy työskennellä päästäkseen käsiksi tyttöjen kokemusmaailmaan. Toisaalta ristiriitaisuudella voidaan myös pyrkiä tietoisesti jakamaan katsojat kahteen osaan: Äidin sairaus ja tyttöjen huoli eivät välttämättä avaudu nuorimmille katsojille, ja tyttöjen loppujen lopuksi rankka henkinen selviytymiskertomus jää varttuneemman katsojan seurattavaksi.

Elokuvan voi tulkita olevan ennen kaikkea tarina kodista, ja kenties kodin psykologisesta tuhooutumisesta. Elokuvan pohjalta voi pohdiskella, miltä kodin muuttuminen ihmisen tunnemaailmassa tarkoittaa, sekä miltä kotiin tuleva uhka tuntuu. Tähän löysin vihjeitä muun muassa kylpykohtauksesta, missä tuuli ja sen aiheuttama kolina pelotti tyttöjä. Pelko häveni, kun tyttöjen



Kuva 4C. Mein ja Satsukin koti on perinteinen, japanilainen talo, jossa on kuitenkin länsimaistyyppinen siipi (valkoinen osa, jossa punainen katto). Talo vaikuttaa viereiseen, ikivanhaan metsään verrattuna pieneltä ja heiveröiseltä.



Kuva 4D. Siskokset ovat temppelikatoksessa suojassa sateelta. Maalattu näkymä kuvastaa tarkasti sateisen ilman hämäryyttä ja utuista tunnelmaa.

isä kehotti heitä nauramaan ja huutamaan isoon ääneen, ja näytti itse mallia. Kenties mielenkiintoinen kohtaaminen oli Mein karkaaminen. Tyttöjen saatua huonoja uutisia sairaalasta, äidin tuuraajana toiminut reipas Satsuki purskahtaa itkuun. Tunnekuohun vallassa Mei lähtee kotoa. Pohtiessani elokuvaa lukemani pohjalta, havaitsin Mein ja Satsukin uuden, sympaattisen kodin luonteen muuttuvan tässä kohtauksessa. Sateelta ja tuulenpuuskilta tyttöjä suojellut koti muuttuu äkisti turvattomaksi, ja pikkuruinen Mei päättää tässä kohtaa ottaa tilanteen hallintaansa niillä keinoilla jotka hänellä on; Tyttö lähtee yksin kävelemään liian kaukana sijaitsevaan sairaalaan mukanaan vain poimimansa maissintähkiä, jonka avulla hän toivoo kykenevänsä pelastamaan äidin tuberkuloosin kynsistä. Elokuvaa voisi melkein luonnehtia arkkitehtoniseksi kauhutarinaksi, joka ei saa onnellista loppua. Tyttöjen paluuta kotiin ei nimittäin koskaan näytetä.

Naapurini Totoron aikaulottuvuus on kaksijakoinen. Mein ja Satsukin perheen uusi kotitalo ei vaikuta olevan kovin vanha, mutta se on silti ottanut vuosien saatossa kolhuja. Talon heiveröisyys ja lyhytaikaisuus esittyy ympäröivää metsää vasten, jonka puut ovat satoja, kenties tuhansia vuosia vanhoja, ja joka on täynnä menneiden sukupolvien tekemiä temppeleitä ja uskonnollisia figuureja (kuva 4C). Tässä voidaan tulkita olevan Miyazakille kenties tyypillinen luontorakas ja jopa uskonnollinen viesti: vaikka tuulenpuuska repisikin talon perustuksiltaan, ihmisen suhde metsään ja sen suojeleviin jumaliin säilyy ikuisesti, sukupolvelta toiselle.

Naapurini Totoro on kuvaus kahdesta työstä, jotka muuttavat tuulisella paikalla sijaitsevaan, ränsistyneeseen taloon, ja jotka löytävät lohtua elämänsä murheisiin metsän maailmasta. Katsojalle jää epäselväksi, onko elokuvassa kyse loppujen lopulta "todellisista" vai kuvitelluista kokemuksista. Elokuvan voi tulkita olevan kuvaus todellisuuspaosta ja sen synnyttämästä fantasiamaailmasta. Toisaalta elokuvassa on aika harras tunnelma, ja sitä voi pitää myös uskonnollisena kertomuksena. Todellisuus saattaa olla myös jotain näiden välillä. Elokuvassa tarinaa ei yliselitetä, ja katsoja saa itse päättää oman tulkintansa kertomuksesta.

5 Liikkuva Linna

Vuonna 2004 julkaistu Liikkuva linna perustuu Diana Wynne Jonesin vuonna 1986 ilmestyneeseen, samannimiseen kirjaan. Elokuva on kuitenkin ottanut paljon vapauksia alkuperäisestä juonesta, ja käsittelen sitä omana, erillisenä teoksena.

5.1 Juoni Lyhyesti

Nuori hattukaupan työntekijä Sophie (japanilainen kirjoitusasu Sofi) tutustuu matkalla siskonsa luokse naistennielijän maineessa olevaan Howl-nimisen velhoon (elokuvassa suomennoksessa on käytetty japanilaista kirjoitusasua 'Hauru'), ja saa kimppuunsa mustasukkaisen Turhamaisuuden noidan. Noita langettaa Sophielle kirouksen, joka muuttaa hänet vanhukseksi. Hätääntynyt Sophie lähtee erämaahan etsimään noitia ja velhoja, jotka voisivat auttaa häntä. Sophie päätyy Howlin linnaan, jossa hän tekee sopimuksen tulidemoni Calciferin kanssa: jos Sophie saa vapautettua tulidemonin Howlin kanssa tehdystä taikasopimuksesta, hän saa nuoruutensa takaisin. Loitsun antaman valeidentiteetin turvin Sophie jää linnaan "siivoojaksi".

Sophie oppii turhamaisen Howlin piileskelevän linnassaan sotaa (joka muistuttaa toista maailmansotaa), johon kuningas on tämän määrännyt taistelemaan. Yllättävän vanhentumisensa myötä itsevarmuutta saanut Sophie rohkaisee velhoa vastustamaan kuninkaan käskyä ja olemaan lähtemättä sotaan. Rakastuneena Howl haluaa kuitenkin suojella Sophieta, ja lähtee hirviöksi muuntautuneena mukaan taisteluihin.

Howlin poissa ollessa Sophie hajottaa tämän linnan. Tuhoutuneen linnan raunioista Sophie löytää salaisen oven, jonka kautta hän pääsee Howlin muistoihin. Hän ymmärtää Howlin myyneen sydämensä Calcifer-demonille, jotta saisi liikkuvan linnan turvakseen. Palattuaan muistohuoneesta Sophie purkaa Calciferin ja Howlin välisen sopimuksen, ja Howl saa sydämensä takaisin. Myös Sophie muuttuu takaisin nuoreksi, ja hän jatkaa elämäänsä Howlin kanssa.

5.2 Elokuvan milieu

Liikkuva linna sijoittuu kuvitteelliseen kuningaskuntaan, joka muistuttanee ilmastoltaan, arkkitehtuuriltaan ja maisemiltaan 1900-luvun alun Saksaa tai kenties Iso-Britanniaa. Itse linna piileskelee merenrantakaupungin ulkopuolella, vuoristoisessa erämaassa, jossa on niukasti puita ja kasvillisuutta heinikkoa ja joitakin pensaita lukuunottamatta.

Itse linna muuttaa luonnottomilla tavoilla muotoa monta kertaa elokuvan aikana, joten sen rakenteesta ei voi antaa tarkkaa kuvausta. Linnassa on paljon 1800-luvun ja 1900-luvun alun eurooppalaista arkkitehtuuria, mutta konemaisuus, muuntuvuus ja dynaamisuus sekä äänimaailma viittaavat enemmänkin modernismiin ja japanilaiseen metabolismiin. Linnassa yhdistellään siis uutta ja



Kuva 5A. Sophie on päättänyt siivota kylpyhuoneen. Näkymissä iloitellaan 1900-luvun alun ylellisellä ja koristeellisella eurooppalaisella sisustuksella, sekä maagisilla ja kiehtovilla esineillä.

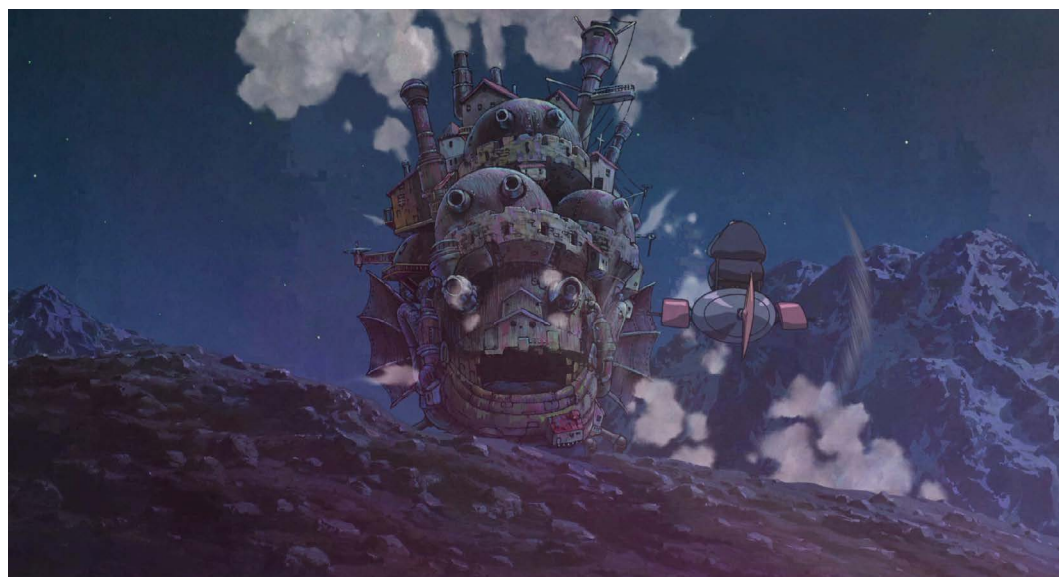
vanhaa, itää ja länttä, teknologiaa ja taikuutta, todellisuutta ja mielikuvitusta.

Liikkuva linna muistuttaa enemmän valtavaa konetta tai laivaa kuin rakennusta. Se koostuu erilaisesta metallirojusta, kilvistä, talojen, koneiden, laivojen ja linnoitusten osista, sillä on neljä jalkaa ja selkeästi erotettavat kasvot. Linna on kiehtovalla tavalla rajamailla sen suhteen, onko se kulkuväline, arkkitehtuuria vaiko henkilöahmo itsessään. Kulkiessaan pitkin vuoristoista seutua se kolisee, narskuu, puhisee ja sylkee ilmoille höyrypilviä.

Linnan sisätilat ovat ristiriitaisia ulkokuoreen verrattuna. Linnan huoneet ovat kotoisia ja tuovat mieleen pienen maaseutukartanon. Sisätiloissa on paksut, kuluneet kiviseinät, ja pienet, syvät ikkunat tuovat arasti valoa hämäriin huoneisiin. Huoneissa on puuparketti ja puiset kattorakenteet, kalusteet ovat länsimaisia ja koristeellisia. Linnan sisätiloissa on kaksi kerrosta. Alakerran ruokasalissa on suuri kivitakka ja koristeellisilla laatoilla somistettu keittiönurkkaus. Portaiden alla on pieni sohva/sänkynurkkaus. Yläkerrassa on kylpyhuone ja kaksi makuuhuonetta sekä kulku pienelle parvekkeelle. Linnan alakerrassa olevassa etuovessa on kahva, jota vääntämällä voi valita paikan, johon ovi avautuu. Ovesta voi päästä mm. kalastajakylään, kuninkaalliseen kaupunkiin tai kauniille niitylle.

5.3 Näkökulmia tulkintaan

Samalla lailla kuin aikaisemmin analysoitu Naapurini Totoro -elokuva, Liikkuva linna on visuaalisesti erittäin määrätietoisesti ja yksityiskohtaisesti toteutettu. Elokuvassa esitetyt tilat ja ympäristöt on artikuloitu huolellisesti ja kauniilla käsialalla, ja kuvaus on hämmästyttävän johdonmukaista. Vaikka näiden kahden elokuvan yksityiskohdissa voi nähdä paljon yhtymäkohtia, esimerkiksi rappion,



Kuva 5B. Liikkuva linna tuprauttee ilmoille savupilviä ja iloitsee Sophien palatessa.

luonnon ja erilaisten kotoisten tunnelmien kuvailussa, on Liikkuvan linnan estetiikka aivan omanlaisensa, ja se luo oman, ainutkertaisen satumailmansa.

Siinä, missä Naapurini Totoron kuvaston painopiste oli japanilaisen maalauskylän viehätyksessä, Liikkuva Linna sukeltaa 1900-luvun alun Eurooppalaisten ylellisyyksien maailmaan (kuva 5A). Kuvailussa alleviivautuvat kuninkaallisten rakennusten juhlavat julkisivut, koreat huonekalut, eksoottiset ja itämaiset vivahteet, koristelaatat, säihkyvät korut sekä pöyhkeät hatut. Hieman rokokoo-henkinen ja sensuelli visuaalinen maailma tekee kuvauksesta romanttisen ja jopa eroottisesti latautuneen, mutta Liikkuvassa linnassa on myös jopa roisia inhorealismia. Pölyllä, tahroilla, hämähäkinseiteillä ja suorastaan pursuavalla koriste-esineiden imelällä paljoudella on kertomuksessa oma, tärkeä roolinsa (kuva 5D).

Löysin Liikkuvassa linnassa kuvatuista ympäristöistä joitakin kappaleessa 2.3 mainittuja symbolisia tiloja ja tilaelementtejä, ja tilat on rakennettu viestimään oivasti erilaisia tunnetiloja ja tunnelmia. Linnan alakerrassa olevassa olohuoneessa on koristeellinen keittiönurkkaus sekä takka, jossa linnan sydämenä toimiva tulidemoni asustaa. Yläkerrassa on Howlin salaperäinen ja kiehtova makuuhuone (kuva 5C) sekä ylellinen kylpyhuone (kuva 5A), joilla lausutaan katsojalle kiusallista ja toisaalta houkuttavaa intiimisyttä. Linnan ”julkisivu” on juurikin maskimainen ja kömpelön hirviömäinen, vaikka sisätilat ovat lopulta hyvin kotoisia.

Koen Liikkuvan linnan arkkitehtuurin tutkimisen herkullisena, sillä mielestäni se on hyvin paljon arkkitehtuurielokuva. Elokuvan visuaalisuudessa ja kerronnassa arkkitehtuuri on loppujen lopuksi aika suuressa roolissa. Rakennuksen, itse linnan, voidaan jopa tulkita olevan inhimillisyydessään yksi elokuvan päähenkilöistä, mikä on hauskaa ja kiehtovaa. Linnalla on omat, kömpelöt ilmeensä, sen liikkumisessa

on toisinaan väsymystä ja se pysähtyy haukottelemaan maireasti. Toisaalta se puhkuu koiramaista riemua Sophien palatessa (kuva 5B), rientää elokuvan loppupuolella maaniseen raviin ja lopulta hajoaa uupumukseensa.

Elokuvan tiloista voi ammentaa runsaasti vihjeitä hahmojen tunnemaailmoihin sekä mielentiloihin, ja tiloilla puhutaan hahmojen elokuvassa kokemista psykologisista muutoksista. Sophien tarina alkaa hattukaupasta, jossa hän työskentelee, ja jonka aneemisessa peräkammarissa hän asuu. Keskustelusta sisarensa kanssa voi hänen päätellä olevan alistunut kohtaloonsa olla hattukaupan yksinäinen työntekijä lopun ikäänsä, mutta jouduttuaan noidan kiroamaksi hän jättää hattukaupan ja vanhan elämänsä taakseen miettimättä hetkeäkään.

Itse linna taas kuvailee kuvan isäntäänsä Howlia, joka on täyttänyt sen joka sopan erilaisella ylellisellä ja mystisellä tavaralla. Huoneet ovat täynnä koristeellisia, arvokkaita kirjoja, kesken jääneitä loitsuprojekteja, yrttejä ja jalokiviä sekä likaisia astioita, eikä linnaa ole siivottu kenties vuosiin. Talossa on kiellettyjä huoneita, joihin ei saa mennä, ja joissa on tavaroita, joihin ei saa koskea. Ahne, epäjärjestäytynyt ja hukassa oleva Howl on jollain tavalla vastakohtainen Sophieen nähden, mutta heitä yhdistää ristiriitainen suhde siihen paikkaan jonka arkkitehtuuri heille on määritellyt. Vaikka Howl on rakentanut linnan itselleen turvapaikaksi, alkaa se Sophien ankean makuuhuoneen tavoin muistuttaa kenties enemmän vankilaa kuin turvallista kotia.

Sophien asetuttua linnaan asumaan hänen läsnäolonsa saa aikaan muutoksia rakennuksessa. Hän omaksuu itselleen talossa toimijan ja emännän roolin. Howl hermostuu Sophien siivoilusta, mutta lämmitettyään tälle hän on lopulta valmis muuttamaan linnan sisätilat kokonaan miellyttääkseen tätä ja tarjotakseen tälle kodin. Uusi linna on puhdas, sen pinnat ja kalusteet ovat kiiltäviä ja uusia, ja



Kuva 5C. Sophie tuo sängyssään mököttävälle Howlille lämmintä maitoa. Makuuhuone on pullollaan lumoavia ja eksoottisia tavaroita.

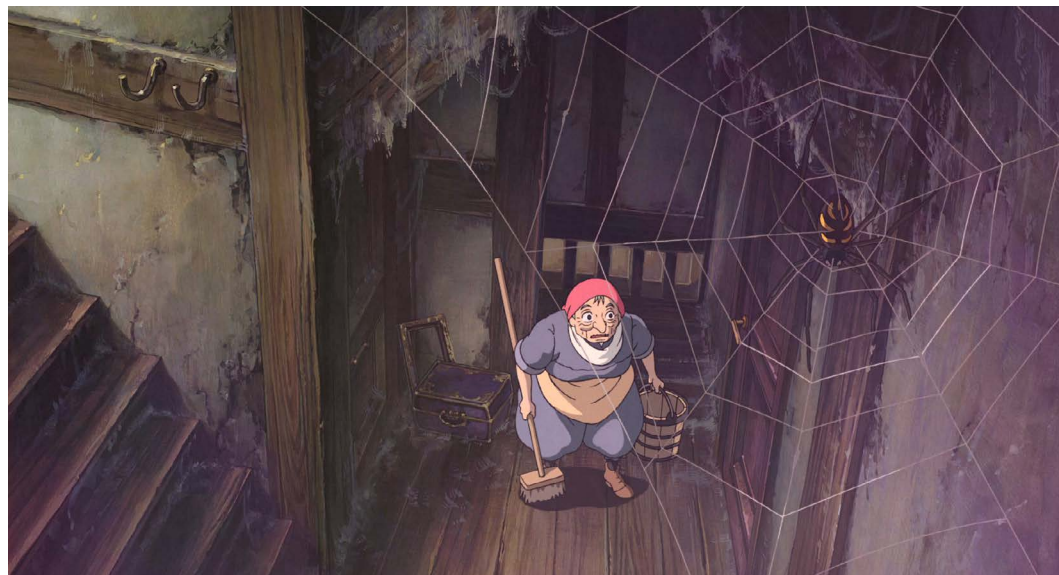


sisustus on jopa hieman kulissimainen. Sophie ei kuitenkaan hyväksy linnaa uudenlaisenakaan. Pelastaakseen Howlin ja antaakseen tälle sydämen takaisin Sophie tuhoaa linnan ja sen synnyttämän vankilan.

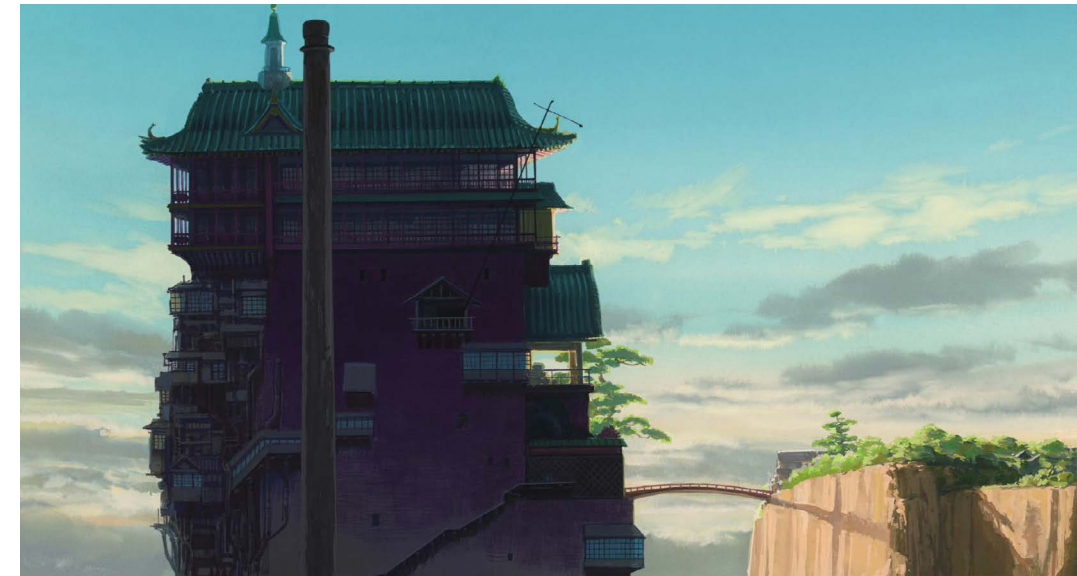
Sota on yksi Liikkuvan Linnan teemoista, mutta strategisen ja johdonmukaisen taistelun sijaan se ilmenee enemmän sivuelementtinä tai symbolisena uhkana. Juoni ei kerro, ketä vastaan valtio sotii tai miksi, ja sota myös loppuu yllättäen ja ilman syytä. Lisäksi hahmojen reagointi sotilaisiin, putoileviin pommeihin ja tulipaloihin on epäjohdonmukaista ja välinpitämätöntä. Sodan ja ahistuksen aiheuttama kaaos ja epäjärjestys asetetaan vastakkain koristeellisten, aistikkaiden tavaroiden ja siisteyden kanssa, ja lempeä järjestys ja täydellinen sekarosto risteilevät elokuvassa epämiellyttävän lähellä toisiaan ja ovat välillä yhtäaikaisia.

Sodan, samoin kuin monien muiden tapahtumien sekä tilojen, voi jopa tulkita olevan todellisten tapahtumien sijaan ennemminkin heijastumia päähenkilöiden tunnetiloista. Liikkuvan Linnan voi myös tulkita olevan surrealistinen kuvaus ensirakkaudesta järjestyttävästä kokemuksesta. Tätä tulkintaa mielestäni tukee toisaalta tapahtumien mutta myös tilojen fragmenttimaisuus. Voi olla, että hattukaupan sisäpihalle ”todella” putosi pommi. Toisaalta sodan aiheuttama melu ja pauke, maan tärsähtely ja tulipalot voivat ennemminkin kuvastaa niitä hurjia tuntemuksia, joita rakastuminen Sophiessa aiheuttaa.

Sota voi kuvastaa oivalla tavalla rakastumisen aiheuttamaa täydellistä käännekohtaa, kaaosta ja sekasortoa rakastuneen mielenmaisemassa. Howlin makuuhuoneessa voi olla loputon määrä toinen toistaan kiehtovampia ja arvoituksellisempia esineitä, mutta toisaalta huone voidaan tulkita olevan rakastuneen Sophien kokemus tästä huoneesta (kuva 5C). Elokuva tuntuu liikuskelevan jossain todellisten tapahtumien ja hahmojen mielten rajamailla, eikä tämän rajan lopullisella sijainnilla ole kamalasti väliä.



Kuva 5D. Elokuvassa sotkuisuudella on tärkeä merkitys, ja pölyä, tahroja, kulumia ja hämähäkinseittejä kuvataan paljon.



Kuva 6A. Aburaya -kypylän arkkitehtuuri käyttää valtaa. Jumala-asiakkaille osoitettu julkisivu on juhlava ja kutsuva, ja työntekijöiden kolkot tilat on piilotettu rakennuksen taakse.

6 Henkien kätkemä

6.1 Juoni lyhyesti

10-vuotias Chihiro on vanhempiensa kanssa matkalla uuteen kotiin, kun perhe eksyy hylättyyn teemapuistoon. Vanhempien mentyä syömään mystiseen, tyhjään ravintolaan, Chihiro lähtee kuljeksimaan teemapuistossa itsekseen. Hän törmää nuoren pojan hahmossa olevaan kâmiin, Hakuun, joka käskee Chihiroa lähtemään teemapuistosta välittömästi. Haku on kuitenkin myöhässä, ja auringon laskiessa Chihiro jää teemapuiston vangiksi. Teemapuisto täyttyy hirviöistä ja jumalolennoista. Chihiro yrittää etsiä vanhempansa, ja löytää heidät sioiksi muuttuneina.

Haku neuvoo Chihiroa pyytämään teemapuistossa sijaitsevasta kylpylästä töitä, jotta tämä voi pelastaa vanhempansa ja säästyy kiroukselta. Tyttö hakeutuu kylpylärakennuksen ylimmässä kerroksessa asuvan johtajan, noita Yubaban (湯婆婆, voidaan suomentaa esim. 'kylpyakka' tai 'kylpymummo') sekä tämän vauvan luokse. Hän saa työpaikan, ja samalla hän allekirjoittaa sopimuksen joka muuttaa hänen nimensä Seniksi (千, voidaan suomentaa 'tuhat'). Sen alkaa työskennellä vanhemman kylpylätyöntekijän Linin opastamana palvellen kylpylässä rentoutuvia jumalia. Työskennellessään Sen oppii, kuinka rahanahneita ja epärehellisiä sammakoiksi ja etanoiksi kutsutut muut kylpylätyöntekijät ovat. Kasvoton hirviöjumala kiinnittää huomionsa Senin vaatimattomuuteen ja nöyryyteen ja alkaa vainoamaan tätä sekä terrorisoimaan kylpylää. Kasvoton



Kuva 6B. Kun Chihiro saapuu Yubaban komeaan työhuoneeseen, noita paistaa hänet työkeästi matolle.

jumala syö monta kylpylän työntekijää käyttäen syöttinään kultahippuja.

Sen saa tietää Yubaban kontrolloivan itseään ja muita työntekijöitä varastamalla nimiä. Myös Haku on Yubaban kirouksen ja kontrollin alla ja varastaa Yubaban käskystä tämän kaksoissiskolta, Zenibalta (銭婆, 'raha-akka') arvokkaan sinetin. Raivostunut Zeniba tunkeutuu Senin avulla kylpylään, muuttaa Yubaban vauvan hiireksi ja yrittää tappaa Hakun sinetissä olevalla suojaoloitsulla. Sen saa pelastettua Hakun loitsulta, mutta tämä loukkaantuu pahasti. Pelastaakseen Hakun ja muuttaakseen hiiren takaisin vauvaksi Sen lähtee hiiren kanssa Zeniban kotiin palauttamaan sinetin. Zeniba asuu junamatkan päässä, metsikössä, komeassa mökissä. Saatuaan sinetin takaisin Zeniba lupaa muuttaa hiiren takaisin vauvaksi, mutta vauva haluaa jatkaa vapaata elämää hiireenä.

Yubaba huomaa vauvansa kadonneen, ja uhkaa kostoksi tappaa Hakun ja teurastaa Senin sioiksi muutetut vanhemmat. Haku tekee Yubaban kanssa sopimuksen, jossa hän lupaa palauttaa vauvan jos Sen ja tämän vanhemmat päästetään vapaaksi. Haku tuo Senin ja hiireksi muuttuneen vauvan takaisin kylpylään. Chihiro saa vanhempansa takaisin ja pääsee lähtemään teemapuistosta.

6.2 Elokuvan milieu

Elokuvan ympäristö on kuvattu häkellyttävän tarkasti, ja jokaisen detaljin tutkiminen ei ole tämän opinnäytetyön laajuudessa mahdollista. Pyrin kuvaamaan vain tämän kandidaatintyön kannalta olennaiset asiat. Tämän osion sisältö jää auttamatta pintapuoliseksi, ottaen huomioon sen visuaalisen ilmaisun tason, mikä elokuvassa on, ja koitan paikata tätä kuvakaappauksilla elokuvasta.

Elokuvan tapahtumat sijoittuvat japanilaiselle esikaupunkialueelle. Teemapuisto



Kuva 6C. Zeniba ottaa Chihiron vastaan kotiin toisella tavalla kuin kaksoissiskonsa ja keittää tälle ja kasvottomalle jumalalle teetä.

on 1990-luvulla rakennettu, joen rannalla sijaitseva kulissi, ja sen arkkitehtuuri jäljittelee vanhaa, pientä kiinalaista tai japanilaista kaupunkikeskustaa. Rakennusten arkkitehtuurissa on piirteitä itämaisesta rakennusperinteestä, mutta myös länsimaista, värikästä art nouveau -henkeä, ja talojen välissä kiemurtelee kauppakatuja. Kulissikaupungin reunalla seisoo valtava kylpylärakennus, jota ympäröi surrealistinen niittymaisema. Välillä niitty tulvii vedestä, jolloin maisema muuttuu loputtomiin jatkuvaksi mereksi. Kylpylän ja kulissikylän välissä on syvä kuilu, jonka pääsee ylittämään vain lumottua, punaista siltaa pitkin. Kylpylärakennus sijaitsee juhlavalla paikalla, ja sen arkkitehtuuri muistuttaa värimailmaltaan ja rakenteeltaan taolaista temppeliä. Rakennuksen kulunut kivijulkisivu on voimakkaanpunainen, sen kuparikatto on turkoosi ja se on koristeltu juhlavasti kullalla.

Kylpylä on nimeltään Aburaya, mikä on suomeksi "öljykauppa" tai "-myymälä". Nimi on kirjoitettu elokuvassa usein vain 油 (abura), ja tätä öljyä tarkoittavaa kanjia on käytetty rakennuksessa useassa paikassa ornamenttina. Rakennus on arkkitehtuuriltaan hyvin hierarkkinen. Sen alimmissa kerroksissa on pannuhuone sekä keittiö, joiden yläpuolella sijaitsevat itse kylpylätilat ja vieraiden huoneet. Työntekijöiden, etanoiden ja sammakoiden, nuhjuiset tilat ovat piilossa rakennuksen takapuolella (kuva 6A). Toiseksi ylimmäinen kerros on nimetty toiseksi taivaaksi (二天), ja elokuvassa vihjataan siellä olevan tilat bordellitoiminnalle. Kaikista koristeellisista ja ylin kerros, taivas (天), kuuluu yksin Yubaba-noidalle ja tämän palvelijoille. Kerrosten välillä kuljetaan hisseillä ja portaita pitkin.

Rakennuksen sisätilat ova tyyliltään kiinalaisia ja japanilaisia, ja erityisesti kiinalaisessa kulttuurissa onnen ja menestyksen symbolina käytettyä kirkkaan punaista väriä on tiloissa paljon. Pilarit, pylväät, parvet ja parvekkeet on rakennettu puusta ja tilat jaettu liikuteltavilla sermeillä. Kylpylätilat ovat monta



Kuva 6D. Haku lohduttaa itkevää Chihiroa levollisessa ja kauniissa puutarhakohtauksessa.

kerrosta korkeassa, juhlavassa, korkeassa salissa, jonka seinillä kiertää parvia. Kevytrakenteiset seinät on kirjailtu itämaisilla maalauksilla ja kasvi- ja maisema-aiheilla. Taivaskerros ja Yubaban huone on koristeltu ja sisustettu ylellisesti. Työhuoneessa on kalliit, puiset huonekalut sekä komea takka. Työhuoneen vieressä on huone Yubaban vauvalle, Baballe. Huoneen katto kuvaa taivasta, ja seinille on maalattu kauniita maisemia. Huone on niin täynnä lahjoja, leluja ja pehmeitä tyynyjä, että siellä on vaikea kulkea.

Sen matkustaa Zeniban luokse surrealistisen, äärettömän merimaiseman halki kiitävällä junalla. Junassa matkustaa varjomaisia ihmisolentoja, jotka nousevat kyytiin ja poistuvat junasta mystisillä tyhjillä asemilla. Zeniba asuu komeassa mutta korostetun maanläheisessä ja maalaishenkisessä mökissä metsän keskellä. Vaikka mökki onkin koristeellinen, se on huomattavasti vaatimattomampi kuin Yubaban työhuone kylpylän ylimmässä kerroksessa. Mökin sisällä on paljon arkisiin askareisiin liittyvää esineistöä ja talon ympärillä on viljelypalstoja.

6.3 Näkökulmia tulkintaan

Kertomus Chihiron seikkailusta lähtee hieman samankaltaisesta muuttoasetelmasta kuin Naapurini Totoron tyttöjen tarina, mutta toisin kuin Mei ja Satsuki, Chihiro on muutoksen suhteen hyvin vastahakoinen. Hän valittaa auton takapenkillä, ettei missään nimessä halua muuttaa ja jättää kotikaupunkia ja sen ystäviä taakseen. Hän puristaa jäähyväislahjaksi saamaansa kukkakimppua muuttomatalla niin lujaa, että kukat kuihtuvat. Pallasmaan tekstissä kuvaillaan arkkitehtuurin kertovan meille paikkamme maailmassa, ja peilasin Chihiron muuttokokemusta tämän kautta. Kodin paikan muuttuminen vaihtaa myös psykologista sijaintiamme, ja sen voi ehkä nähdä Chihiron tapauksessa myös jonkinlaisen initiaatoriittinä; Mein ja Satsukin tavoin Chihiron voi tulkita olevan jonkinlaisella aikuistumisen kipeällä kynnyksellä.

Perheen autosta ja vaatetuksesta päätellen Henkien kätkemän tapahtumat sijoittuvat 2000-luvun alkuun. Elokuvan tapahtumat liikkuvat kuitenkin Naapurini Totoron milieun tavoin kahden eri aikatilan sisällä. Vaikka Chihiron isä sanoo teemapuiston olevan 90-luvulla rakennettu, se on tavattoman kuluneen ja arkkitehtuuriltaan perinteikkään näköinen. Aburaya, ja sen sisällä oleva mystinen maailma näyttävät katsojalle mielenkiintoisella tavalla ajattomina tai ikuisina. Sen monien asukkaiden, kuten Yubaban, vauvan sekä sammakoiden ja etanoiden, ikää on hankalaa arvioida, ja heidän vaatetuksensa on pääosin vanhanaikaista. Myös sisätilojen tyyli on itämaisen perinteikäs, mutta sieltä puuttuu kahden muun käsittelemäni elokuvan ympäristöistä tuttu sympaattinen abraasio. Sen nurkkiin ei ole vaikkapa Liikkuvan linnan tilojen lailla eksynyt vihjeitä tilojen historiasta, iästä, tehdyistä muutoksista, korjauksista eikä paikkauksista.

Teemapuistoansa, johon Chihiro jää vangiksi, on arvaamaton ja vaarallinen. Sen työntekijät, tai kenties orjat, ovat välinpitämättömiä, ennakkoluuloisia ja häikäilemättömän ahneita, ja vilpitön ja naiivi Chihiro tulee simputetuksi ja pompotelluksi. Nimensä varastamisesta ja nöyryyttämisestä huolimatta hän pitää itsevarmasti kiinni suunnitelmastaan työskennellä kylpylässä kunnes pystyy pelastamaan vanhempansa. Samalla hän saa pidettyä kiinni nöyrästä, avuliaasta ja ystävällisestä luonteestaan, mikä lopulta aiheuttaa kaaoksen kylpylään.

Kylpylän rakenne on psykologisesti mielenkiintoinen ja se antaa mahdollisuuksia tulkintoille. Sitä voidaan verrata Bachelardin alitajunnan taloon, mutta siinä on joitakin poikkeuksia tähän. Rakennuksen julkisivu on hyvin maskimainen ja kulissinomainen. Rakennuksen pohjakerroksissa on pannuhuoneen synkeät tilat, ja työntekijöiden vaatimattomat asuinitilat on ripoteltu ruosteisten vesiputkien sekaan kylpylän takapuolelle. Rakennuksen keskiössä ovat jumalien hemmottelutilat ja jonkinlainen bordelli. Yubaba on asettanut oman, ylellisen ja korean työhuoneensa vielä jumalten kylpyläparatiisinkin yläpuolelle, ja tästä voi päätellä minkälaisessa positiossa hän kokee olevansa. Oman, itseäänkin suuremman, valtavan lihavan ja kiukkuisen egovauvansa Yubaba on kätkenyt pehmustettuun huoneeseen työtilansa viereen, ja sullonut imelän huoneen täyteen tyynyjä, lahjoja ja leluja.

Pallasmaan kirjan tarjoamien näkökulmien pohjalta päädyin tulkintaan, että Henkien kätkemässä kuvaillaan ennen kaikkea ihmisen ja tilan suhteen muuntautumista, sekä arkkitehtuurin ihmiselle määräämän paikan torjuminen. Saapuessaan Aburayaan Chihiro on määrätietoisuudestaan huolimatta hukassa, kömpelö ja säikky. Hän luurailee kyyryssä pannuhuoneen nurkissa, säpsähtelee sen suhisevia vesiputkia, kompuroi portaissa, muuttuu kirouksen voimasta läpinäkyväksi ja melkein katoaa kokonaan. Elokuvan edetessä Chihiro kuitenkin löytää oman toimijuutensa. Hän kulkee kylpylässä itsevarmempana, alkaa luottamaan omaan nokkeluuteensa ja saa osakseen muiden työntekijöiden ihailua. Kylpylän paikat tulevat tytölle tutuksi ja tunnelma muuttuu jopa kotoisaksi. Lopulta Chihiro on ainoa kylpylän työntekijä, joka uskaltaa uhmata ankaraa Yubabaa ja tämän mielipuolista kiusaa. Torjuessaan oman alisteisen roolinsa ja toimiessaan omatuntonsa mukaan Chihiro tulee aiheuttaneeksi sekasorron: Hän päästää sateella kylpylään hirviön joka uhkaa syödä kaikki





Aburayan ahneet työntekijät.

Samoin kuin Naapurini Totorossa, päähenkilöiden tunnetilat ovat Henkien kätkemässä toisinaan ristiriidassa tilojen ja tunnelmien kanssa. Chihiron ensimmäistä yöpymistä kylpylällä seuraa kohtaaus, jossa Haku vie tytön katsomaan tämän kirottuja vanhempia sikalaan. Kohtauksessa tilat ovat staattisia ja rauhallisia, ja muut työntekijät ovat vielä nukkumassa. Varhaisen aamun aurinko paistaa, ja nuoret kulkevat kauniin puutarhan läpi. Viisi minuuttia kestävässä kohtauksessa ei ole juurikaan merkittäviä tapahtumia, vaan siinä keskitytään kuvaamaan elokuvassa aikaisemmin esiintyneitä tiloja uudestaan, uudessa valossa. Kohtauksen tärkeimmät tapahtumat tuntuvatkin sijoittuvat Chihiron mielen sisäpuolelle; Saatuaan hetkeksi tilaa ajatuksilleen ja tunteilleen, sekä jonkun lohduttamaan, hän purskahtaa valtavaan itkuun. Tytön tunnekuuhu kuvataan kunnioittavalta etäisyydeltä, ja kuvauksessa korostuukin tunteiden ravistuksen sijaan tilan senhetkinen levollisuus, turvallisuus ja yksinkertainen kauneus.

Analysoidessani Henkien kätkemän tilojen kuvausta panin merkille heijauksen täsmällisen artikuloinnin ja abstraktin ilottelun välillä. Esimerkiksi Kylpylän pannuhuone on rakennettu yksityiskohtaisesti ja huolellisesti suurissa laatikoissa olevia yrttejä ja pannuhuoneen työntekijän, Kamajin, työpisteelle kasautuvia tiskejä myöten. Lisäksi tilaan palataan monta kertaa ja sen kuvaus on johdonmukaista, mikä lisää konkreettisuuden ja "aitoiden" tuntua. Tämän tilan vastakohtana toimii junamatkakohtauksen milieu. Juna, jonka kyydissä Chihiro istuu, kiittää kauniin ja täysin surrealistisen merimaiseman halki, jonka merkitystä ja olemusta ei suuremmin avata. Junaan nousee ja sieltä poistuu äänettämiä, varjomaisia ja surumielisen oloisia ihmishahmoja, joita ei selitetä elokuvassa millään tavalla, ja meren keskellä on taianomaisia rautateasemia. Kohtauksen määrittelemättömyys alleviivautuu, eikä sitä pyritä millään tavalla peittelemään. Päin vastoin, kohtauksen unenomaisuuden ja fragmenttimaisuuden äärelle pysähdytään, ja sen melankolisuutta jäädään tunnustelemaan. Kohtaus tuo minulle mieleen ekspressionistiset maalaukset, joissa jonkinlaisella tarkoituksellisella ja harkitulla keskeneräisyydellä ja viimeistelemättömyydellä halutaan tietoisesti jättää tilaa tulkinnalle, ja se tekee ilmaisusta rentoa ja pakottamatonta. Elokuvan tilojen artikulointia on typistetty ja toisaalta terävöitetty yllättävissä ja epätyypillisissä paikoissa, mikä luo erikoisen jännitteen kerrontaan ja tuntuu herättelevän mielikuvitusta.

Juonessa ja kuvauksessa alleviivautuu kahden noitasiskoksen, Yubaban ja Zeniban, välinen vastakkainasettelu. Siskoksen ovat kaksoset, ja he näyttävät elokuvassa täysin identtisiltä. Aluksi nämä kaksi noitaa vaikuttavatkin täysin samanlaisilta, mutta elokuvan edetessä paljastuvat toistensa vastakohdiksi. Yubaba on pahantahtoinen ja ahne, kun Zeniba taas on itsevarmuudestaan huolimatta empaattinen ja valmis auttamaan Hakua ja Chihiroa. Yubaba asuu oman kylpyparatiisinsa ja siellä viihtyvien jumalienkin yläpuolella, kun Zeniban koti on metsässä piileskelevä korostetun sympaattinen ja maanläheinen talo viljelytilkkuineen. Hahmojen vastakkainasettelun lisäksi nämä kaksi tilaa vertautuvat juonessa mielestäni toisiinsa. Chihiro pääsee tai ajautuu seikkailunsa aikana molempiin asumuksiin. Nämä vierailukohtaukset ovat elokuvan keskiössä



Kuva 6E. Elokuvan alussa Chihiro piileskelee pannuhuoneessa ja säikkyi suhisevia vesiputkia. Pannuhuone on yksi harvoista Aburayan tiloista, joissa näkyy indikaattoreita eletystä elämästä.

ja poikkeavat toisistaan huomattavasti (kuvat 6B ja 6C). Jäin pohtimaan, ovatko hahmot rakentaneet itse omat arkkitehtuurinsa, vai onko arkkitehtuuri rakentanut hahmot sellaiseksi kuin he ovat.

Henkien kätkemäkään ei vedä suoraa viivaa eletyn tilan ja "todellisen tilan" välille, ja sen rajan voi mielestäni jokainen katsoja piirtää itse. Siten elokuva tarjoaa useanlaisia tulkintoja tapahtumistaan, ja avautuu monin eri tavoin. Naapurini Totoron tavoin elokuvan juonen voi nähdä nuoren tytön seikkailuna uskonnollisessa henkimaailmassa, jossa selviytyminen on kiinni ystävydestä ja rehellisyydestä. Toisaalta elokuvassa olevan kylpylän ja siellä tapahtuvien kamaluuksien voi tulkita olevan kertomus nuoren tytön astumisesta kylmien aikuisten pelottavaan, kyltymättömään, ja häikäilemättömään, ahneuden ja välinpitämättömyyden ylläpitämään maailmaan, jossa voi joutua ahneiden orjuuttamaksi ja pompoteltavaksi ja pahimmillaan kadota ja unohtua kokonaan.



7 Esitystavat ja arkkitehtoniset teemat, yhteenveto

Kuten johdannossa mainitsin, tarkastelemissani elokuvissa ja elokuvataiteessa ylipäänsä tilat harvoin ovat tuotetun materiaalin keskiössä. Analysoidessani ja reflektoidessani näitä kolmea elokuvaa, olin kuitenkin yllättynyt siitä kuinka tiiviissä vuorovaikutuksessa ja keskustelussa elokuvissa esitellyt tilat sekä arkkitehtuuri ovat hahmojen kanssa. Tarkastelin elokuvia tietenkin arkkitehtuuri edellä, mutta tilojen psykologia on kiistatta elokuvissa läsnä ja arkkitehtuuria käytetään ilmaisun työkaluna enemmän kuin mitä olin olettanut. Lisäksi narratiivien tarkastelu arkkitehtuurin näkökulmasta avasi minulle uusia nyansseja, jotka olivat aikaisemmilla katselukerroilla jääneet minulta pimentoon.

Elokuvien tarjoama näkökulma tiloihin on selkeästi ja luonnollisesti hyvin erilainen kuin nykypäivän arkkitehtuurin ja rakennustaiteen kontekstissa. Pohdin johdannossa tapaa jolla ihmiset sijoitetaan arkkitehtuurivisualisointeihin, ja kuinka ihmisen tehtävä kuvastossa on ilmaista jotain pääroolissa keikkuvien tilojen luonteesta. Pistin merkille, että Sekä Naapurini Totorossa, Liikkuvassa Linnassa että Henkien kätkemässä asetelma on kiepautettu nurin niskoin, ja nimenomaan tilat on valjastettu viestittämään jotain elokuvien hahmoista. Tilat ovat täynnä omistajiensa ja käyttäjiensä persooniin ja narratiiveihin nivoutuvia näennäisiä trivialiteetteja, jotka kuitenkin ovat tärkeä osa elokuvien viehätysvoimaa.

Teoksissa ei juuri ole anonyymejä, geneerisiä tiloja, vaan niissä on paljon visuaalisia vihjeitä ahmittavaksi. Elokuvat eivät kuitenkaan ole materiaaliltaan ylitsepursuavia, sillä esiteltujen tilojen määrä on loppujen lopuksi aika maltillinen. Kussakin elokuvassa on vain kourallinen tarinan kannalta merkityksellisiä tiloja, ja samoihin tiloihin palataan aina uudestaan. Tämä luo kuvaukseen hieman näytelmämaisen otteen. Lisäksi katsojalle annetaan hyvin aikaa nautiskella joka yksityiskohdalla, eikä yksikään murunen, tahra, kuluma tai roska ole perusteeton. Jokapäiväisen elämän indikaattorien läsnäolo on Hayao Miyazakin elokuvissa niin itsestään selvää (Aivan kuten tosielämän jokapäiväisissä tiloissakin, eikö vain?), että niiden poissaolo jossain elokuvien tiloissa kiinnittää katsojan huomion, ja on jo itsessään merkki jostain.

Tämä seikka tekee elokuvien tilojen vertaamisesta nykyajan arkkitehtuurivisualisointeihin ja -valokuviin hyvin mielenkiintoista. Hayao Miyazakin elokuvien katsomisen jälkeen yksi nykypäivän kansainvälisessä arkkitehtuurikuvastossa minua pohdituttava asia on historian, jokapäiväisen arjen ja ihmisen läsnäolon aggressiivinen ja äärimmilleen viety häivyttäminen. Miksi tyypillisessä nykypäivän arkkitehtuurivalokuvassa staattisuus ja minimalismi on tietoisesti viety epätodellisiin mittoihin? Mitä sillä saavutetaan? Miten ja miksi Hayo Miyazakin piirretyt, romanttiset fantasiaelokuvat kuvaavat jokapäiväisiä tiloja ja arkkitehtuuria loppujen lopuksi kenties realistisemmin kuin todellisista, jo rakennetuista rakennuksista otetut arkkitehtuurivalokuvat? Mitä arkkitehtuurikuvaston pelkistyneisyys kertoo niiden kuvitellusta ja oletetusta käyttäjästä?

Lisäksi jäin pohdiskelemaan, miten elokuvissa havaitsemallani käänteisellä tila kertoo käyttäjästä -asetelmalla voitaisiin leikitellä enemmän myös arkkitehtuurin kuvastossa. Asukkaan toiveisiin reagoivia, muuntuvia ratkaisuja suunnitellaan yhä enemmän, mutta personoinnin taso nykyisessä asuntosuunnittelussa on edelleen aika matala. Voitaisiko asumisviihtyvyyttä, hyvinvointia tai yksinkertaisesti iloa ja hauskuutta lisätä, jos asunnot ja muut tilat antaisivat vielä enemmän sijaa itseilmaisulle?

Vaikka Hayao Miyazakin elokuvat olivat taianomaisia ja täynnä mahdolltomilta tuntuvia asioita, olin aistivinani niistä jotain hyvin todenmukaista. Kenties Pallasmaan kuvailema, meissä jokaisessa elävä, todellisuuden, tunteiden ja mielikuvituksen rajamailla liikuskeleva eletyn tilan ulottuvuus on juuri se taika, josta Miyazakin elokuvat kertovat.

8 Lähteet

1. Pallasmaa J, Wynne-Ellis M. The architecture of image : Existential space in cinema. Helsinki: Building Information; 2001:183 sivua. <https://aalto.finna.fi/Record/alli.272626>.
2. Forss A. Paikan estetiikka : Eletyn ja koetun ympäristön fenomenologiaa, 2007.
3. Naapurini Totoro 1988. Ohjaus Hayao Miyazaki. Tuottaja Tōru Hara. Tuotantoyhtiö Ghibli International. Ensi-ilta 16 huhtikuuta 1988.
4. Liikkuva Linna 2004. Ohjaus Hayao Miyazaki. Tuottaja Toshio Suzuki. Tuotantoyhtiö Studio Ghibli. Ensi-ilta Venetsian Elokuvajuhlilla syyskuussa 2004.
5. Henkien Kätkemä 2001. Ohjaus Hayao Miyazaki. Tuottaja Toshio Suzuki. Tuotantoyhtiö Studio Ghibli. Ensi-ilta heinäkuussa 2001.



Tekijä Ida Lähdesmäki

Työn nimi Koteja, tunteita ja taikoja, Arkkitehtuuri Hayao Miyazakin elokuvissa

Laitos Arkkitehtuurin laitos

Koulutusohjelma Arkkitehtuuri

Vastuunopettaja Anne Tervo

Ohjaaja Kristo Vesikansa

Vuosi 2020

Sivumäärä 27

Kieli Suomi

Tiivistelmä

Kandityössä tutustutaan arkkitehtuurin rooliin elokuvataiteessa Juhani Pallasmaan kirjan The Architecture of Image kautta. Työssä perehdytään lähdekirjallisuuden tarjoamiin näkökulmiin arkkitehtuurin ja elokuvataiteen suhteesta, ja kirjan tarjoaman tiedon pohjalta analysoidaan ja pohditaan kolmen Hayao Miyazakin elokuvan arkkitehtuuria ja tiloja. Kandidaatintyössä reflektoidaan erityisesti eletyn tilan ulottuvuutta, sekä elokuvataiteen tuomia uusia näkökulmia arkkitehtuuriin.

The Architecture of Image -kirja selittää arkkitehtuurin psykologisia vaikutuksia elokuvataiteessa, ja kirjassa kerrotaan miten elokuvaohjaajat käyttävät tiloja viestimään erilaisista asetelmista, tunteista ja tunnelmista. Analysoitavissa elokuvissa (Naapurini Totoro, Liikkuva linna ja Henkien kätkemä) monet kirjassa mainitut huomiot tulevat esiin, ja arkkitehtuurin tarkastelu paljastaa näistä elokuvista uusia puolia ja narratiiveja. Tutkittavien elokuvien tapa kuvata tilat on erilainen kuin arkkitehtuurin kontekstissa, ja elokuvissa korostuvat eri asiat kuin arkkitehtuurivisualisoinneissa.

Avainsanat arkkitehtuuri, elokuvat, elokuvataide, Hayao Miyazaki, Studio Ghibli,
